

..Compilation..... JACKSON SOFT

CHOPPER

REVELATION

SYS SOUND

LIGHT SAVER

SPIDERS

ACCORDATORE

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER

COMMODORE 64

i Tascabili



Jackson, naturalmente.

ELENCO DEI TITOLI DISPONIBILI

I tascabili Jackson sono uno strumento prezioso per chi lavora con il computer.

- SINCLAIR SPECTRUM cod. 017H
- VIC 20 cod. 005H
- COMMODORE 64 cod. 002H
- PC IBM cod. 018H
- APPLE IIc cod. 003H
- SHARP MZ80A cod. 014H
- LA PROGRAMMAZIONE cod. 004H
- WORD STAR cod. 008H
- UNIX cod. 009H
- LOGO cod. 020H
- MS-DOS cod. 019H
- PROGRAMMI DI STATISTICA cod. 015H
- CP/M cod. 011H
- PC-DOS cod. 012H
- BASIC cod. 007H
- ASSEMBLER Z80 cod. 016H
- ASSEMBLER 6502 cod. 013H
- COBOL cod. 001H
- FORTRAN 77 cod. 010H
- PASCAL cod. 006H

TASCABILI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

OGNI TASCABILE COSTA L. 8.500

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
			Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

N° ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000



GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
A. Cattaneo
P. Todorovich

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Confalone Moreno

HANNO COLLABORATO:
M. Rizzo
L. Tomassoli
F. Muraca
A. Merlo

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione
Via Tagliamento, 4 - Milano
Tel. 56.92.110 - 53.92.546

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 417 del 22-9-'84

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 6.500
Numeri arretrati L. 13.000

Con il presente fascicolo prosegue la raccolta dei migliori programmi del C 64 pubblicati su libri e riviste Jackson.
In ogni numero un supergame originale inglese descritto nei minimi particolari ed in più una miriade di altri programmi scelti tra utility, grafica, musica, giochi ecc.
Ciascun listato è accompagnato da una recensione approfondita e da consigli per un corretto utilizzo.
Non solo potrete caricare immediatamente i programmi grazie al master su cassetta allegato alla confezione, ma anche personalizzarli servendovi dei listati e della descrizione pubblicata all'interno del fascicolo.
La Jackson Soft Compilation, è una pubblicazione creata su misura per voi appassionati allo scopo di arricchire sempre di più la vostra raccolta di programmi.

SOMMARIO

CHOPPER

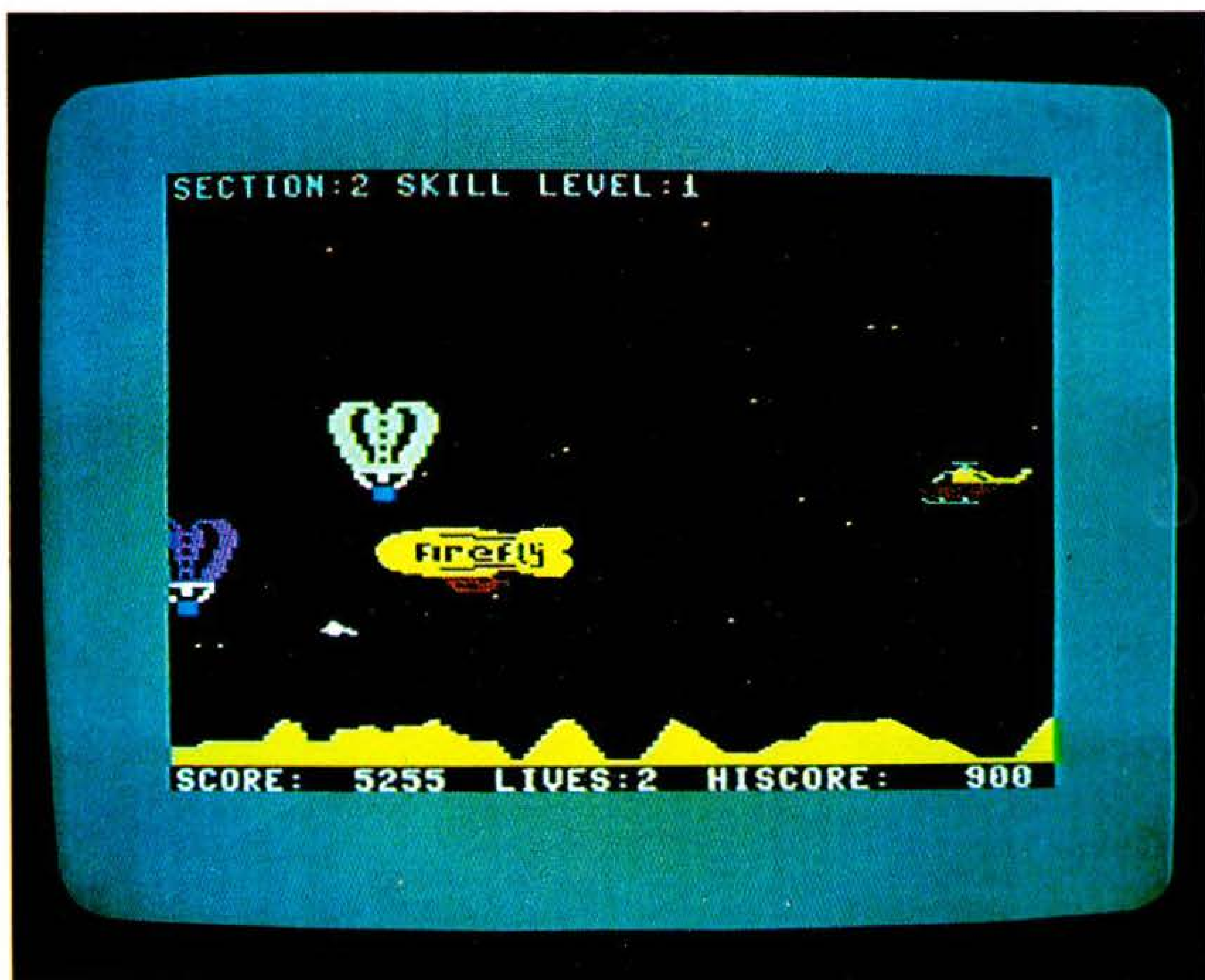


Anno 2015. Sono ormai passati quasi due anni da quando gli abitanti di Sirius V sono sbarcati sulla Terra a bordo di decine di astronavi con intenzioni apparentemente pacifiche. Il nostro pianeta ha raggiunto un notevole livello tecnologico e la popolazione è aumentata molto, con un conseguente consumo elevatissimo di energia. Le Centrali Nucleari produttrici di energia sono sei e sono tutte situate negli angoli più remoti della Terra (sconosciuti a tutti tranne che al Centro Energetico Mondiale). Ma gli extraterrestri, assendo in possesso di armi laser e di mezzi bellici molto più



avanzati dei nostri, riescono con grande astuzia a scovare le sei centrali e ad occuparle bloccando tramite appositi sofisticatissimi congegni l'afflusso di energia. Quindi ben presto l'attività umana sulla terra si ferma a causa degli extrarrestri i quali affermano di voler così distruggere la vita sul nostro pianeta. Ma il Centro Energetico Mondiale non si arrende così facilmente: infatti tu, quale Comandante Supremo delle Forze Terrestri vieni segretamente mandato in missione con un elicottero sperimentale appositamente costruito. Ma pur sapendo che il veicolo nelle tue mani è l'arma da

combattimento più efficace che sia mai esistita, sei cosciente dell'importanza della tua opera e sai benissimo che dall'esito della tua missione dipende il futuro della Terra. Il tuo compito è quindi quello di distruggere con un'azione di forza gli apparecchi che assorbono tutta l'energia fornita dalle sei centrali. La tua missione è composta da due diverse "manovre" preliminari: 1) la prima fase, la più facile, consiste nell'abbattere le varie squadriglie di elicotteri laser extrarrestri capeggiati da numerosi Jet a reazione e da alcune astronavi-madre; 2) la seconda fase è in un certo senso "difensiva" perché tu, sprovvisto dei cannoni-laser, devi sorvolare una grande metropoli evitando accuratamente palloni aerostatici, dirigibi[illegible] i ogni altro oggetto che si trovi sulla tua rotta. Superate le prime due fasi, dovrai infine abbattere i congegni extraterrestri distruggendo





le tue fonti d'energia (situate in fondo ad altrettanti l[illegible]i canali) del campo magnetico posto innanzi agli apparecchi. In seguito si aprirà un piccolo varco che tu con un colpo di laser ben assestato dovrai oltrepassare, dopo di che i congegni salteranno in aria e sarai pronto per liberare un'altra centrale energetica!!! Ma attenzione: nel passaggio tra una fase e l'altra dovrai rifornire il tuo elicottero di carburante collegando la tua sonda con quella dell'astronave-cisterna. Non sono ammessi errori: se sbaglierai il contatto o se ci impiegherai troppo tempo esploderai in mille pezzi perdendo una delle cinque vite a disposizione.

IMPORTANTE

Terminato il caricamento di "Chopper", fermare manualmente il registratore in quanto il turbo disabilita il controllo automatico.

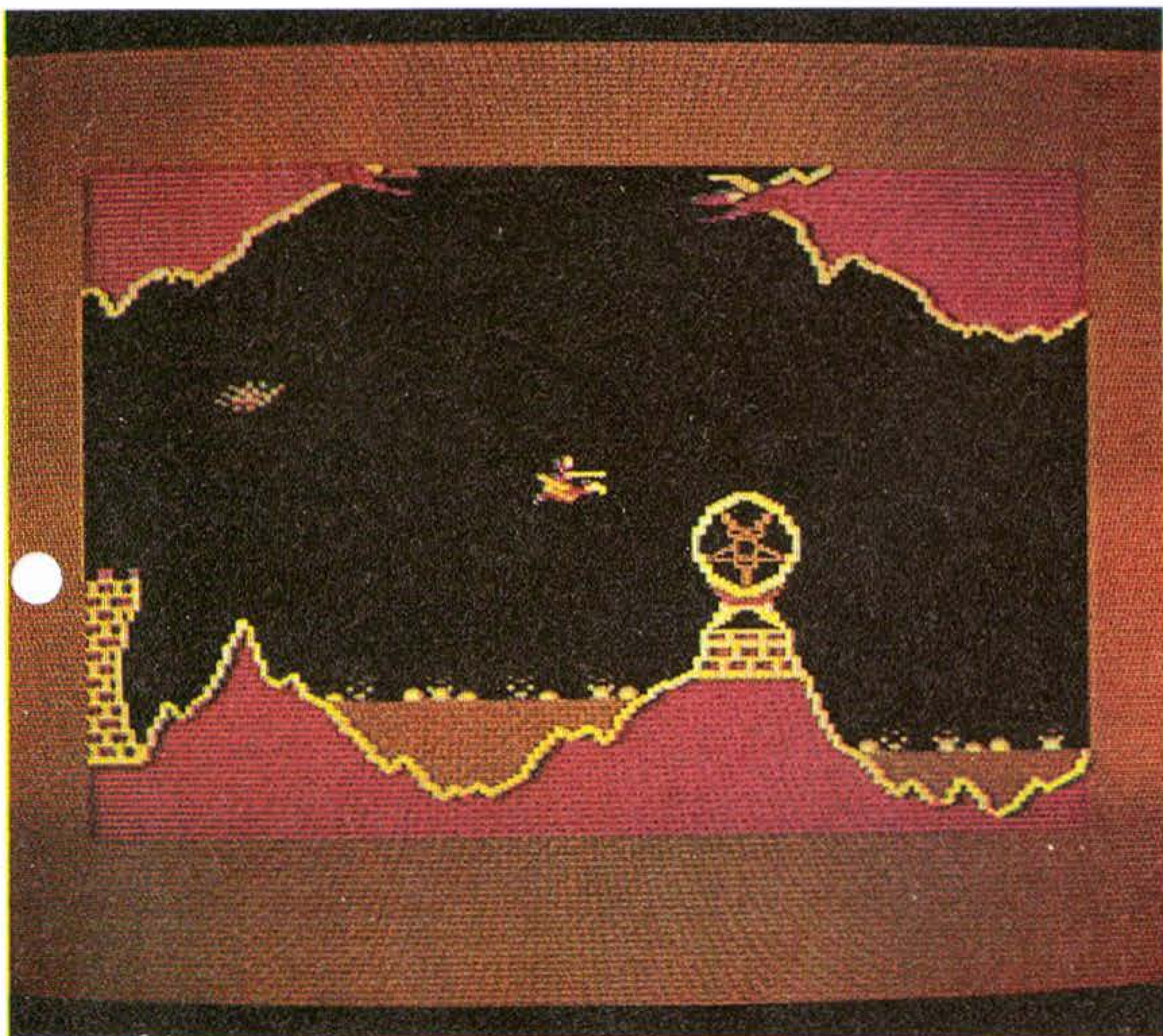
COMANDI E OPZIONI

Appena il gioco sarà partito, premendo "M" si ha il menù, premendo "H" si hanno i punteggi, premendo "I" si hanno le istruzioni (in inglese), premendo "S" si cambia di livello e premendo space si gioca. Possono essere usati sia la tastiera che il joystick in porta due. Ed ora.... buon divertimento!!!

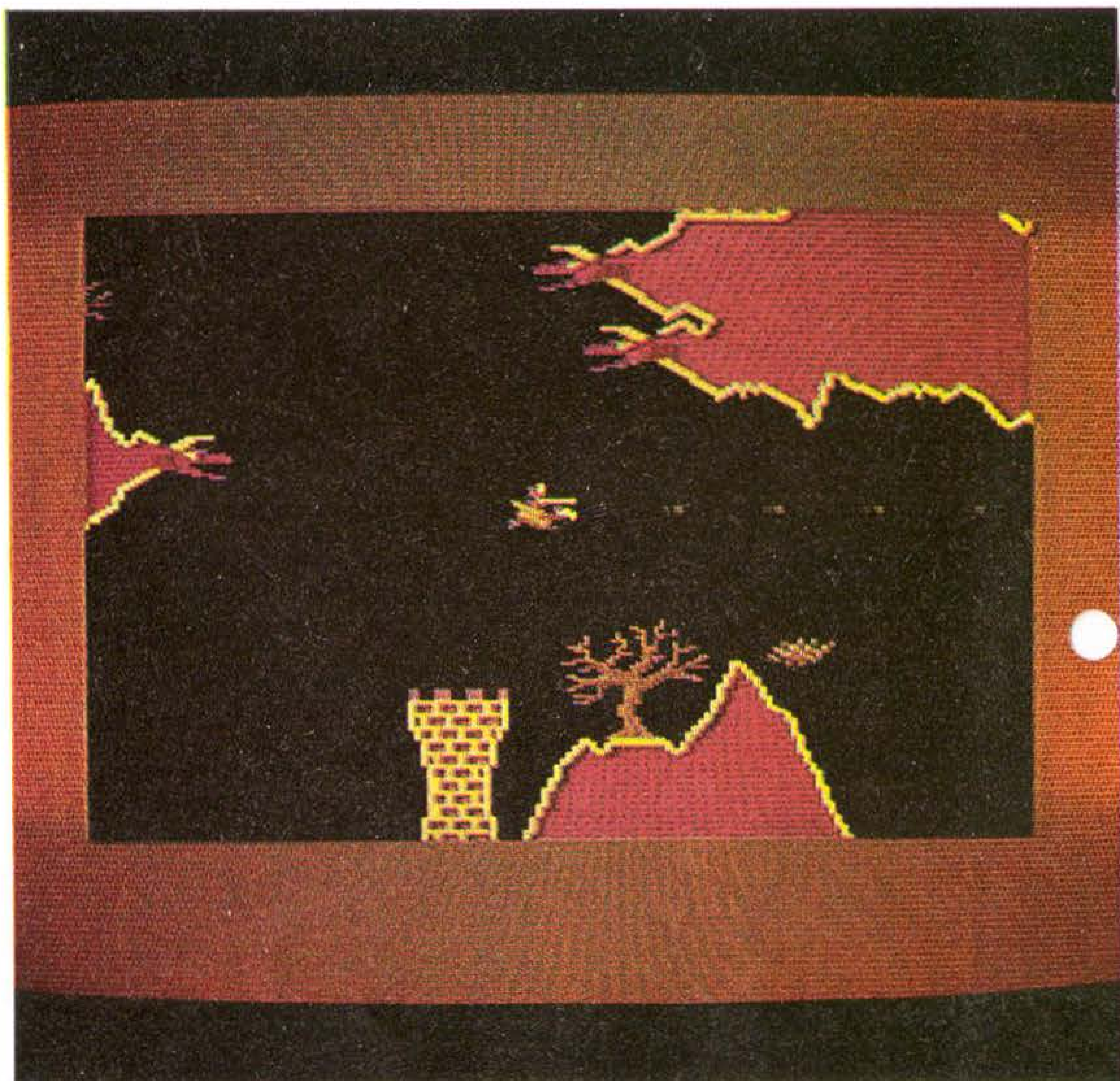


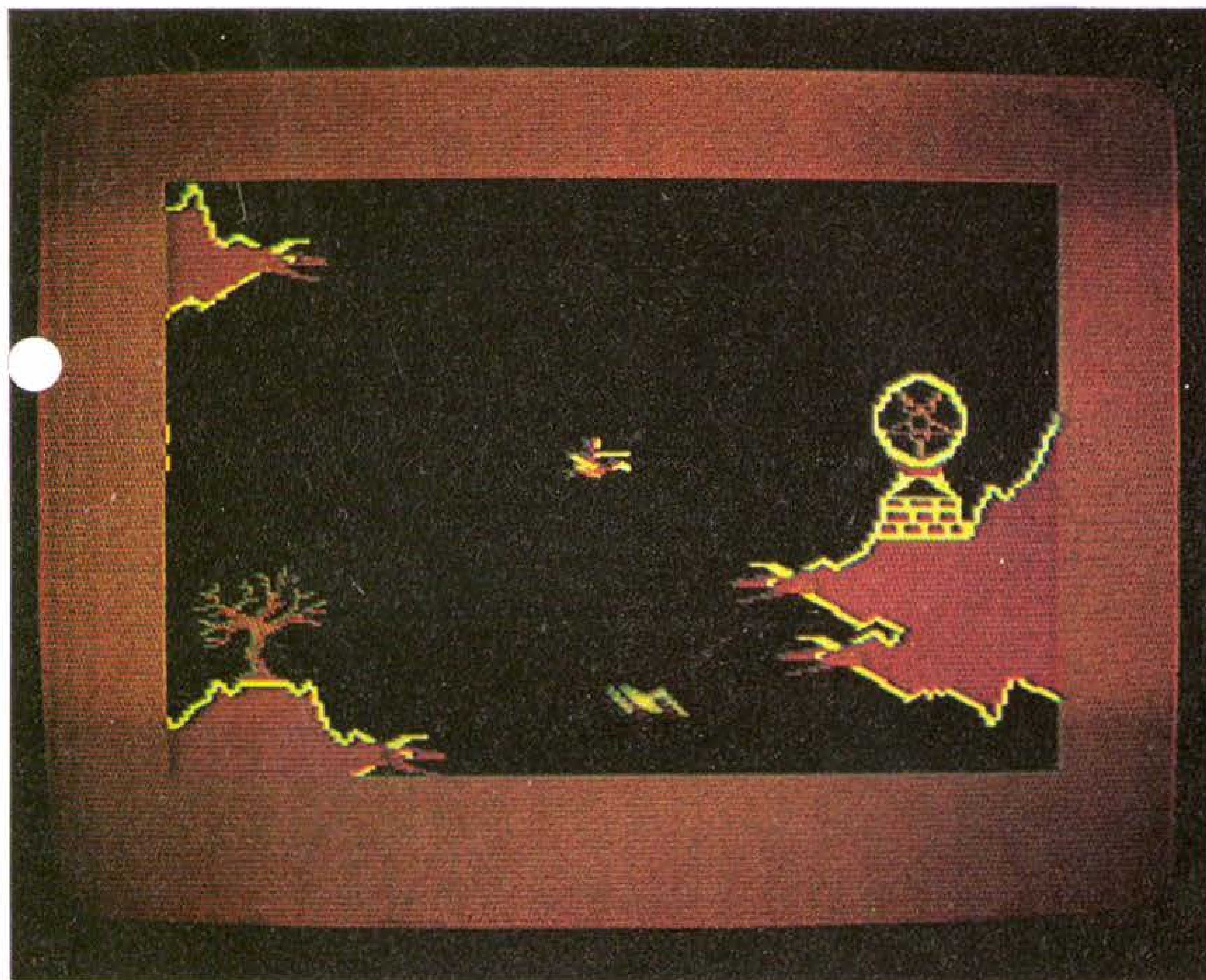
REVELATION

Smarrito nelle caverne dell'Inferno cominci la ricerca suicida del Mostro dell'Apocalisse. A cavallo della tua aquila sacra sei armato solo con un bastone magico per combattere contro le orde del mostro. Preparati: fronteggerai nientemeno che 31 mostri quando percorrerai da un capo all'altro le 40 caverne necessarie per raggiungere il mostro dell'apocalisse prima che lui porti completamente a termine la sua opera distruttrice. In ciascuna caverna il tuo compito è di distruggere tutte le torri portando così alla luce in ognuna di esse il pentagono magico nascosto. Mentre



stai distruggendo le torri in una qualsiai caverna dovrai anche abbattere contemporaneamente i vari mostri con il tuo bastone infuocato. Ma stai in guardia!! Finché nella caverna tutte le torri non saranno state distrutte non potrai affatto uccidere subito tutti i mostri e quindi neanche raggiungere la caverna successiva! Solo quando nella caverna verrà distrutta l'ultima torre comparirà un breve lampeggio blu per indicare che ti sarai impadronito di tutte le forze necessarie per uccidere i 31 mostri di quel livello. Un'ultimo avviso: attento a non toccare le pozze di lava e gli alberi morti, è letale!





COMANDI E OPZIONI

Quando il gioco sarà partito potrai cambiare il livello di difficoltà premendo uno dei tasti funzione. Perciò potrai cominciare la ricerca partendo da un livello facile oppure se pensi di essere già esperto puoi scegliere un livello più difficile. Attenzione: in questo magnifico gioco vi sono due tipi di controllo del nostro piccolo eroe (che viene manovrato usando il joystick in porta due). Con il primo tipo controlli il movimento laterale e premendo il pulsante di fuoco l'aquila salirà verso l'alto. Con il secondo tipo invece controlli il gioco in tutte e quattro le direzioni. Il punteggio per ogni torre abbattuta è di 100 punti. Quando vorrai riposarti premi in un qualunque momento la barra spaziatrice: il gioco si arresterà e compariranno i punti totalizzati e le vite ancora in tuo possesso.

SYS SOUND PER C 64

Con questo programma potrete produrre e generare suoni e rumori senza usare inutili POKE o la Chip "SID"; è quindi possibile ottenere ogni tipo di suono per mezzo di un'unica istruzione SYS.

COME OTTENERE I SUONI

Dopo aver fatto girare il programma 1 la routine si trova in memoria e vi rimane finché il computer non viene spento. A questo punto per utilizzare SYS Sound dovete semplicemente digitare SYS 49152 seguito da alcuni parametri, tra i molti possibili, che vedremo fra poco; tali parametri devono essere separati da virgole. È senz'altro preferibile definire il numero 49152 come variabile (ad esempio S = 49152).

Naturalmente, potete utilizzare SYS Sound all'interno dei vostri programmi BASIC.

Vediamo ora quali sono i parametri e cosa significano:

≠ Vx, dove x è il numero della voce usata per generare la nota (1, 2 o 3).

≠ Ax, dove x è il valore di Attack della nota (0-15). È il tempo impiegato dal suo-

```
100 DATA32,121,0,208,3,76,241,192,201
110 DATA44,240,3,76,67,193,32,115,0
120 DATA162,8,221,76,193,240,6,202,16
130 DATA248,76,67,193,138,10,170,189
140 DATA85,193,133,251,189,86,193,133
150 DATA252,32,50,192,76,0,192,108,251
160 DATA0,32,55,193,201,1,144,4,201
170 DATA4,144,3,76,72,193,202,142,114
180 DATA193,96,32,55,193,10,10,10,10
190 DATA141,123,193,173,120,193,41,15
200 DATA13,123,193,141,120,193,96,32
210 DATA55,193,141,123,193,173,120,193
220 DATA41,240,13,123,193,141,120,193
230 DATA96,32,55,193,10,10,10,10,141
240 DATA123,193,173,121,193,41,15,13
250 DATA123,193,141,121,193,96,32,55
260 DATA193,141,123,193,173,121,193
270 DATA41,240,13,123,193,141,121,193
280 DATA96,32,115,0,162,3,221,103,193
290 DATA240,6,202,16,248,76,67,193,224
300 DATA1,240,6,32,115,0,76,196,192
310 DATA32,44,193,192,16,144,3,76,72
320 DATA193,142,117,193,140,118,193
330 DATA162,1,189,107,193,141,119,193
340 DATA96,32,44,193,142,115,193,140
350 DATA116,193,96,32,55,193,141,122
```

no per raggiungere il volume massimo: più grande è il numero, maggiore è il tempo.

≠ Dx, dove x è il valore di Decay della nota (0-15). È il tempo impiegato dal suono per abbassarsi e raggiungere il volume di Sustain: anche qui il numero è proporzionale al tempo.

≠ Sx, dove x è il livello di Sustain della nota (0-15). Il suono rimane a questo volume fino all'inizio del Release.

≠ Rx, dove x è il valore di release della nota (0-15). È il tempo impiegato dal suono per passare dal volume di Sustain al silenzio: ancora una volta il numero è proporzionale al tempo.

≠ Wl x, dove l è una lettera che rappresenta la forma d'onda usata per generare il suono. Essa può essere N (noise = rumore), S (sawtooth = a dente di sega), T (triangle = triangolare) oppure P (pulse = rettagolare). Se scegliete quest'ultima forma d'onda, dovete anche aggiungere x come valore di ampiezza dell'impulso (0-4095); ad esempio, per ottenere un'onda quadra si deve usare WP2048.

≠ FX, dove x è il valore che determina la frequenza della nota (0-65535).5.

≠ Lx, dove x è il volume della nota (0-15). Tale volume è comune a tutte e tre le voci.

≠ C, serve a "pulire" il chip sonoro, azzerando tutti i suoi registri. Equivale al seguente ciclo BASIC:

10S=54272: FORI=ØTO24:
POKES+1,Ø: NEXT

Una volta che determinati parametri sono stati assegnati non è necessario reimpostarli ogni volta che la routine viene chiamata. Ad esempio, se tutti gli effetti sonori vengono realizzati usando la voce n. 1, a volume 15, con forma d'onda a dente di sega, attack 0, decay 9, sustain e release 0, allora tutte queste regolazioni possono essere effettuate all'inizio del programma tramite l'istruzione:

10S=49152:
SYS S,C,V1,L15,WS,D9

Essendo tutti i parametri inizializzati a zero, potete notare che non è stato necessario assegnare A, S, e R. A questo punto per suonare una nota sarà sufficiente l'istruzione:

20SYS S,F5000

Al posto dei valori numerici è possibile usare variabili od anche espressioni, come SYS S,FJ oppure SYS S,F54 256 oppure ancora SYS S,L7+Z. Inoltre, se un parametro viene impostato più di una volta, solo l'ultimo valore viene considerato; ad esempio, SYS S,WS,WT,A0,A6 è equivalente a SYS S, WT,A6.6.

```
360 DATA193,96,169,0,162,24,157,0,212
370 DATA202,16,250,169,0,141,115,193
380 DATA141,116,193,76,115,0,173,115
390 DATA193,208,5,173,116,193,240,37
400 DATA174,114,193,189,111,193,133
410 DATA251,169,212,133,252,160,6,185
420 DATA115,193,145,251,136,16,248,160
430 DATA4,173,119,193,9,1,145,251,173
440 DATA122,193,141,24,212,96,165,122
450 DATA208,2,198,123,198,122,76,121
460 DATA0,32,166,173,32,247,183,166
470 DATA20,164,21,96,32,44,193,152,208
480 DATA11,224,16,176,7,138,96,162,11
490 DATA76,58,164,162,14,208,249,86
500 DATA65,68,83,82,87,70,76,67,53,192
510 DATA72,192,94,192,112,192,134,192
520 DATA152,192,203,192,213,192,220
530 DATA192,78,80,83,84,128,64,32,16
540 DATA0,7,14,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
550 PRINT"{CLR}{CUR.GIU}ATTENDI PREGO...
    "
560 FORI=49152TO49531:READJ:POKEI,J:K=K+
    J:PRINT"{HOME}"SPC(56)K:NEXT
570 IFK<>44621THENPRINT"ERRORE NELLE IST
    RUZIONI DATA":END
580 PRINT"{CLR}{3 CUR.GIU}SYS SOUND"SPC(
    31)"{9 CBM T}":NEW
```

Tratto da
Supercommodore n° 2

LIGHT SAVER

```
1 GOSUB550
2 Z=646:POKE53280,0:POKE53281,0:POKEZ,1:
  X=58692:SYSX:V=53248
3 G=54272:POKEG+6,0:POKEG+5,0:POKEG+4,0:
  POKEG+6,240:POKEG+4,17:POKEG+24,143
4 POKEG+6,240:NS$="000000":GOSUB400
10 T=49152:H=54273:B=832:C=1022:E=49550:
   FORA=BTOC:READM:POKEA,M:POKEH,M:NEXT
20 B=V+39:FORA=TTOE:READM:POKEA,M:POKEH,
   M:POKEB,M:NEXT:POKEG+5,186:POKEG+6,.
26 POKE252,208:POKE251,.:POKE253,.:BL=87
   2:POKE254,48
28 POKE56334,.:POKE1,51:SYS49490:POKE495
   13,56:POKE49500,145:POKE49501,253
29 POKE49502,200:POKE49503,234:SYS49490:
   POKE1,55:POKE56334,1:GOTO600
60 POKE53280,3:SYSX:PRINT"{5 CUR.GIU}{7
   SPC}SCEGLI IL LIVELLO. (A-P) ";
61 GETA$:SL=ASC(A$+" ")-59:IFSL<6ORSL>21
   THEN61
62 PRINTA$:POKE53280,14:PRINT:PRINT"{3 C
   UR.GIU}SCEGLI LA LARGHEZZA DEL CESTO(
   P/G)";:P=.
63 GETS$:IFS$<>"P"ANDS$<>"G"THEN63
64 PRINTS$"{5 CUR.GIU}":POKE53280,6:LV=.
   :POKE209,88:POKE210,6:IFBW=141THENGOS
   UB500
65 PRINT"PREMI <F1> PER CAMBIARE DURANTE
    IL GIOCO":GOSUB700
67 POKE63,.:POKE65,.:POKE67,.:SYSX:NS$="
   000000":GOSUB202
68 POKEV+29,-(S$="G"):GOSUB340:GOTO71
70 GOSUB200
71 PRINT"{HOME}{17 CUR.GIU}{2 SPC}{GREEN
   }PREMI FIRE PER GIOCARE......!"
72 N=244-PEEK(54297):N=N*-(N>=24)-24*(N<
   24):POKEV,N
73 POKEV+29,(PEEK(V+29)-(PEEK(197)=4))AN
   D1:IF(PEEK(56321)AND4)THEN72
74 PRINT"{CUR.SU}{31 SPC}":POKE254,.:SYS
   T:IFPEEK(68)THEN80
76 M=54273:POKEF+11,.:N=5:I=125:J=53280:
   FORA=NTOISTEP3:POKEJ,A
77 POKEM,AAND(LV+5)*2:NEXT:POKEF+5,186:P
   OKEF+6,.:POKEF+12,186:POKEF+13,.
```

Le lampadine si sa creano sempre problemi, al momento della sostituzione, ma in casa del vecchio Joe si superano i limiti della buona creanza, poiché il lampadario del suo soggiorno, addirittura le "sputa" a ripetizione, e il povero Joe non può che raccoglierle con i tre cestini che suo fratello

```
79 POKEJ,.:GOTO70
80 POKEF+11,.:POKEF+4,.:POKEF+1,186:POKE
   F+4,129:POKEF+5,188:POKEF+6,.
81 POKEV+4,PEEK((PEEK(781)+4)+V):POKEV+5
   ,232:B=50:D=-.9:E=V+3:F=10264
82 FORA=BTO.STEPD:POKEE,A:N=RND(.)*21:M=
   N*1.4:POKEN+BL,PEEK(N+BL)ANDRND(.)*25
   6
83 POKEM+F,PEEK(M+F)ORRND(.)*256:POKE780
   ,M:SYS49540:NEXT:POKEV+41,0:POKE53281
   ,0
84 LV=LV-2:P=P+1:POKEV+2,.:LV=LV*-(LV>-1
   ):FORA=BLTOBL+20:POKEA,.
85 NEXT:BL=BL-20:IFBW=141THENGOTO600
86 GOSUB200:IFP<3THENGOSUB340:GOTO71
88 IFVAL(NS$)=VAL(HS$)ANDVAL(NS$)>0THENG
   OTO900
90 POKEV+21,.:PRINT"{HOME}{7 CUR.GIU}{CY
   AN}"SPC(9)"** GAME OVER **":BL=872:P=
   .
96 GOSUB800:GOTO600
100 DATA255,255,255,109,182,218,27
101 DATA109,180,13,182,216,11,109,176
102 DATA7,255,224,0,0,0,255,255,255
103 DATA91,109,182,45,182,216,27,109
104 DATA176,13,182,208,7,255,224,0,0,0
105 DATA255,255,255,109,182,218,27,109
106 DATA180,13,182,216,11,109,176,7
107 DATA255,224,0,0,0,0,0,60,0,0,60,0
108 DATA0,60,0,0,60,0,0,60,0,0,60,0,0
109 DATA60,0,0,60,0,0,60,0,0,60,0,0,60
110 DATA0,0,60,0,0,60,0,0,60,0,0,60,0
111 DATA0,20,0,0,85,0,1,85,64,5,85,80
112 DATA21,85,84,170,170,170,0,0,0,0,0
113 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,24,0,0,60,0
114 DATA0,60,0,0,36,0,0,126,0,0,126,0
115 DATA0,255,0,1,255,128,1,255,128,3
116 DATA253,192,1,253,128,1,251,128,0
117 DATA255,0,0,60,0,0,0,0,0,0,0,0,0
118 DATA120,173,2,220,72,169,192,141,2
119 DATA220,169,64,141,0,220,160,128
120 DATA234,136,16,252,56,169,220,237
121 DATA25,212,176,2,169,0,24,105
122 DATA24,141,0,208,104,141,2,220,88
123 DATA172,30,208,169,8,133,253,162,2
124 DATA254,5,208,189,4,208,240,33,169
125 DATA188,56,253,5,208,176,13,152,37
126 DATA253,240,8,169,0,157,4,208,76
127 DATA14,193,189,5,208,201,232,208,5
128 DATA169,1,133,68,96,232,232,6,253
129 DATA224,12,240,3,76,51,192,234,164
130 DATA197,192,4,208,17,165,255,201
131 DATA64,208,11,169,1,24,109,29,208
132 DATA41,1,141,29,208,132,255,164,64
```

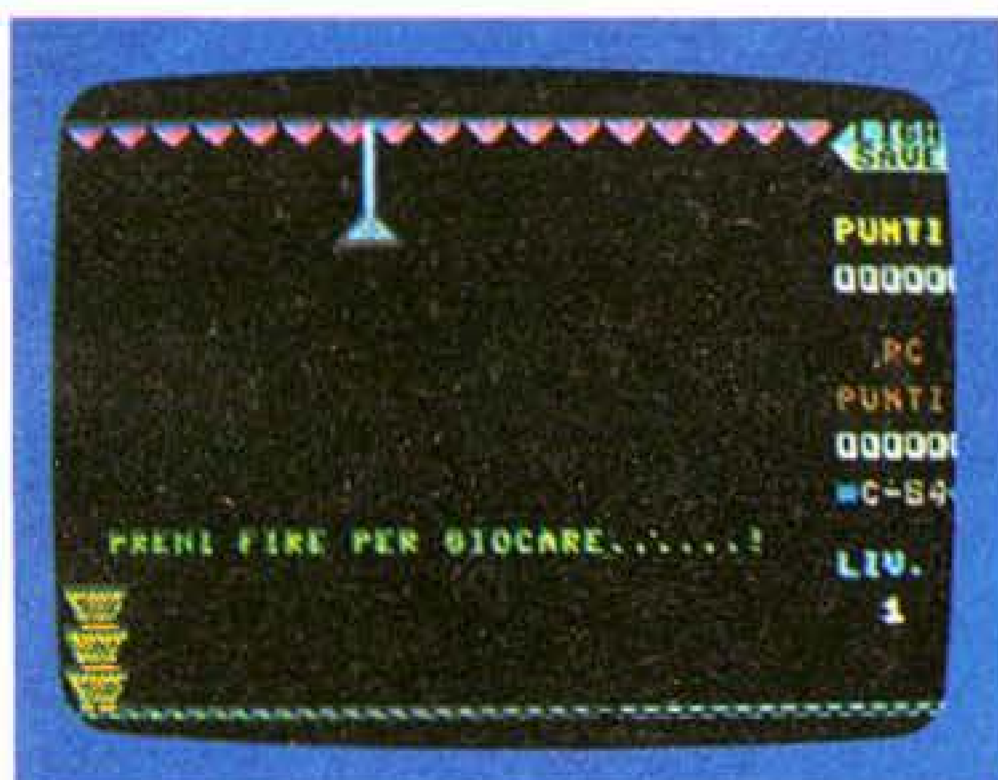
gli ha lasciato nelle vicinanze la difficoltà sta nel fatto che ogni volta che una lampadina cade Joe deve usare il cestino per raccoglierla e quindi ne perde uno. All'inizio si può scegliere il livello dal quale partire digitando una delle lettere da "A" a "P" (dell'alfabeto inglese) per ottenere uno dei sedici livel-

```
133 DATA240,99,132,64,173,2,208,24,101
134 DATA254,141,2,208,198,2,16,84,169
135 DATA31,160,0,133,2,173,27,212,133
136 DATA254,56,237,2,208,176,8,173,2
137 DATA208,56,229,254,160,1,74,74,74
138 DATA74,74,133,254,56,233,4,176,225
139 DATA192,1,208,9,165,254,169,0,56
140 DATA229,254,133,254,230,66,230,66
141 DATA166,66,224,10,208,4,162,0,134
142 DATA66,169,80,157,7,208,173,2,208
143 DATA157,6,208,234,234,206,64,0
144 DATA169,146,133,150,198,150,165
145 DATA150,141,1,212,230,9,165,9,141
146 DATA8,212,201,30,208,3,141,11,212
147 DATA172,52,3,32,204,255,32,204,255
148 DATA136,192,0,208,248,76,0,192,165
149 DATA251,248,24,101,67,133,67,169,0
150 DATA101,65,133,65,169,0,101,63,133
151 DATA63,216,162,4,181,63,72,41,15
152 DATA24,105,48,157,19,5,104,74,74
153 DATA74,74,24,105,48,157,18,5,202
154 DATA202,16,230,169,129,141,11,212
155 DATA169,0,133,9,198,252,208,3,133
156 DATA68,96,76,92,192,160
157 DATA0,177,251,17,253,145,253,177,251
    ,74,200,145,253,208,242
158 DATA230,252,230,254,165,254,201,52
159 DATA208,230,96,234,238,0,201,174,0
160 DATA201,189,0,200,168,138,105,109
161 DATA170,173,2,208,157,0,200,234,140,
    141,41,208,141,32,208,141,33,208,96,
    32
162 DATA48,126,103,103,103,103,103,127
163 DATA63,49,28,60,124,28,28,28,127
164 DATA63,50,126,103,7,127,112,115,127
165 DATA63,51,126,103,7,63,7,103
166 DATA127,63,52,6,15,27,51,127,127
167 DATA7,15,53,126,96,126,103,7,103
168 DATA127,63,54,126,103,96,126,103
169 DATA103,127,63,55,126,103,7,14,28
170 DATA28,28,28,56,126,103,103,127
171 DATA103,103,127,63,57,126,103,103
172 DATA127,7,103,127,63,104,0,0,0,0
173 DATA239,239,85,254
200 NS$="":FORA=1298TO1303:NS$=NS$+CHR$(
    PEEK(A)):NEXT
201 AA=INT(VAL(NS$)/2000)-INT(Q/2000):IF
    AATHENGOSUB300
202 Q=VAL(NS$):IFQ>=VAL(HS$)THENHS$=NS$
204 POKE53280,.:LV=LV+1:LV$=STR$(LV)+"{2
     SPC}":IFLV>1THEN208
206 FORA=1024TO1057STEP2:POKEA,95:POKEA+
    1,105:POKE54272+A,4:POKE54273+A,10:N
    EXT
```

li disponibili, ma attenzione la perdita di una lampadina porta, oltre alla perdita di un cestino, anche la retrocessione di uno schema.
All'inizio e durante il gioco si possono selezionare le dimensioni dei cesti, per i più inesperti comunque c'è il "Demo Mode" all'inizio del gioco, col passare dei livelli

```
207 FORA=1984TO2023:POKEA,104:POKEA+5427
    2,12:NEXT
208 PRINTCHR$(19)CHR$(159)CHR$(18)SPC(34
    )CHR$(169)"LIGHT"CHR$(146);:POKEZ,13
209 PRINTSPC(34)CHR$(127)CHR$(18)"SAVER"
    :POKEZ,7:PRINTSPC(74)"PUNTI:"SPC(74)
    ;
210 PRINTCHR$(5)NS$:POKEZ,8:PRINTSPC(76)
    "RC"SPC(76)"PUNTI:"SPC(74)CHR$(5)HS$
211 PRINTSPC(34);:POKEZ,6:PRINT"*";:POKE
    Z,10:PRINTHU$;:POKEZ,6:PRINT"*"
212 POKEZ,14:PRINTSPC(74)"LIV. :"SPC(75)
    CHR$(5)LV$:F=54272:POKEF+20,128
216 POKE2040,13:POKE2041,14:POKEF+19,.
220 POKEV+1,205:POKEV+3,50:POKEV+23,3:PO
    KEV+28,2:POKEV+39,7:POKEF+18,.
222 FORA=4TO14STEP2:POKEV+A,.:POKEV+A+1,
    A*8+140:POKE2040+A/2,15:NEXT
223 FORA=10240TO10303:POKEA,.:NEXT:POKE2
    042,160:POKE66,.:POKE2,.
226 POKEV+37,12:POKEV+38,14:FORA=41TO46:
    POKEV+A,1:NEXT:POKEV+21,255:POKEF+19
    ,.
228 POKEF+11,0:POKEF+7,0:POKEF+13,128:PO
    KEF+12,.:K=260-SL*LV:POKEF+20,128
230 POKE64,LV*2+9:POKE252,LV*2+9:LN=LV:P
    OKEF+15,255:IFLN>100THENLN=100
232 POKE251,INT(LN/10)*16+LN-INT(LN/10)*
    10:POKEF+14,.:POKEF+18,129:IFK<1THEN
    K=1
233 POKEF+1,.:POKEF+4,.:POKEF+5,.:POKEF+
    6,128:POKEF,.:POKEF+24,143:POKEF+4,3
    3
234 POKE820,K:POKEV+41,.:RETURN
300 F=54272:POKEF+4,.:POKEF+5,128:POKEF+
    6,128:POKEF+4,17
301 FORA=1TO4:ST(A)=PEEK(62+A):NEXT:BL=B
    L+20*AA:IFBL>872THENBL=872
303 P=P-AA:P=P*-(P>.):RESTORE
310 RESTORE:FORA=832TO832+20*(3-P):READM
    :POKEA+1,.:POKEA,M
330 POKEF+1,INT(RND(.)*256):NEXT:FORA=1T
    O4:POKE62+A,ST(A):NEXT:POKEF+1,.:RET
    URN
340 POKEF+4,.:POKEF+5,128:POKEF+6,128:PO
    KEF+4,33:B=28+INT(RND(.)*8)*32:C=.
345 FORA=CTOB:POKEV+2,A:POKEF+1,AAND10:N
    EXT:POKEF+4,.
350 POKEF+6,128:POKEF+5,.:POKEF+4,33:POK
    EF+1,.:RETURN
400 PRINT"{CLR}{6 CUR.GIU}{BROWN}{RVS ON
    }{CBM *}{8 CUR.DES}{CYAN} ":PRINT"{B
    ROWN}{RVS ON} {8 CUR.DES}{CYAN} {4 C
    UR.DES}{LT.GREEN} ":POKE2040,15
```






```
410 PRINT"{BROWN}{RVS ON} {8 CUR.DES}{CY
    AN} {4 CUR.DES}{LT.GREEN} ":POKEV+1,
    101:POKEV+39,1:POKEV,32:POKEV+21,1
420 PRINT"{BROWN}{RVS ON} {CUR.DES}{YELL
    OW} {CUR.DES}{GRAY2}{SH \}{3 SPC}{CU
    R.DES}{CYAN} {SH \} {CBM *}{LT.GREEN
    }{RVS OFF}{CBM *}{RVS ON}{2 SPC}{CUR
    .DES}{PURPLE}{SH \}{2 SPC}{RVS OFF}{
    SH \}"
425 PRINTTAB(21)"{CUR.SU}{RVS ON}{CUR.DE
    S}{RED}{SH \}{2 SPC}{CBM *}{CUR.DES}
    {BLUE} {2 CUR.DES} {CUR.DES}{GREEN}{
    SH \} {CBM *}{CUR.DES}{LT.RED} {SH \
    }{CBM *}":POKEV+29,.
430 PRINT"{BROWN}{RVS ON} {CUR.DES}{YELL
    OW} {CUR.DES}{GRAY2} {2 CUR.DES} {CU
    R.DES}{CYAN} {RVS OFF}{SH \}{RVS ON}
    {CUR.DES} {CUR.DES}{LT.GREEN} {2 CUR
    .DES}{PURPLE}{RVS OFF}{CBM *}{CBM @}
    {2 CUR.DES}"
435 PRINTTAB(21)"{CUR.SU}{RVS ON}{CUR.DE
    S}{RED} {2 CUR.DES} {CUR.DES}{BLUE}
    {2 CUR.DES} {CUR.DES}{GREEN} {RVS OF
    F}{CBM P}{RVS ON} {CUR.DES}{LT.RED}
    {RVS OFF}{SH \}{CBM *}":POKEV+23,.
440 PRINT"{BROWN}{RVS ON} {CUR.DES}{YELL
    OW} {CUR.DES}{GRAY2} {2 CUR.DES} {CU
    R.DES}{CYAN} {2 CUR.DES} {CUR.DES}{L
    T.GREEN} {CUR.DES}{SH \}{2 CUR.DES}{
    PURPLE}{RVS OFF}{CBM T}"
445 PRINTTAB(20)"{CUR.SU}{RVS ON}{CBM *}
    {CUR.DES}{RED} {2 CUR.DES} {CUR.DES}
    {BLUE}{RVS OFF}{CBM *}{RVS ON}{CBM *
    }{SH \}{RVS OFF}{SH \}{RVS ON}{CUR.D
    ES}{GREEN} {3 CUR.DES}{LT.RED} "
450 PRINT"{BROWN}{RVS ON} {CUR.DES}{YELL
    OW}{RVS CFF}{CBM *}{CUR.DES}{GRAY2}{
    CBM *}{RVS ON}{3 SPC}{CUR.DES}{CYAN}
     {2 CUR.DES} {CUR.DES}{LT.GREEN}{RVS
     OFF}{CBM *}{RVS ON} {RVS OFF}{SH \}
    {RVS ON}{PURPLE}{SH \}{2 SPC}{RVS OF
    F}"
455 PRINTTAB(20)"{CUR.SU}{SH \}{CUR.DES}
    {RED}{CBM *}{RVS ON} {RVS OFF}{SH \}
    {RVS ON} {2 CUR.DES}{BLUE}{RVS OFF}{
    CBM *}{SH \}{2 CUR.DES}{GREEN}{CBM *
    }{RVS ON} {RVS OFF}{SH \}{CUR.DES}{R
    VS ON}{LT.RED} "
460 PRINT"{BROWN}{RVS ON} {6 CUR.DES}{GR
    AY2} ":PRINT"{BROWN}{RVS ON} {3 CUR.
    DES}{GRAY2}{RVS OFF}{CBM *}{RVS ON}{
    2 SPC}{RVS OFF}{SH \}"
465 PRINT"{BROWN}{RVS ON}{4 SPC}{CBM *}{
    3 CUR.GIU}"
```




```
470 PRINT"{WHITE}{4 SPC}USARE LE PADDLE
    NELLA PORTA N{CBM V}1.":RETURN
500 QW=49164:RW=49517
510 FORAW=.TO22:BW=PEEK(AW+QW):POKEAW+QW
    ,PEEK(AW+RW):POKEAW+RW,BW:NEXT
520 IFBW=141THENPOKE49262,96:POKE49230,6
    3:POKE49378,52:POKE49379,3:GOTO540
530 POKE49262,165:POKE49230,14:POKE49378
    ,64:POKE49379,0:POKE49481,252:RETURN
540 POKE49481,255:RETURN
550 IFPEEK(51457)=114THENGOTO560
552 HS$="000000":HU$="C-64":GOSUB590
560 HT$="":FORA=51458TO51467:HT$=HT$+CHR
    $(PEEK(A)):NEXT
562 HS$=LEFT$(HT$,6):HU$=RIGHT$(HT$,4)
564 RETURN
```

aumenta la frequenza e la velocità di caduta delle lampadine oltre al punteggio per ogni lampadina recuperata. Ogni 2000 punti si ottiene un cestino extra (sempre se non sono già quattro).
Detto ciò non vi resta che inserire il paddle in porta 1 e buon divertimento!!!

Tratto dall'archivio della Jackson

```
590 HT$=HS$+HU$+" ":FORA=1TOLEN(HT$):POK
    E51457+A,ASC(MID$(HT$,A,1)):NEXT:RET
    URN
600 POKE53269,.:IFPEEK(49164)=141THENGOS
    UB500:IFSL=0THENSYSX:NS$="000000"
605 POKE53272,28:PRINT"{HOME}{12 CUR.GIU
    }{YELLOW}{5 SPC}PREMI <F1> PER INIZI
    ARE."
607 IFSL=0THENSL=6:GOSUB700
610 GOSUB202:GOSUB340:POKE254,0:POKE820,
    255:POKE68,0:SYST
620 IFP=2THENP=1:BL=BL+20
630 IFPEEK(68)=1THENGOTO80
640 BL=872:SYSX:POKE54296,0:POKE53269,0:
    POKE53280,0:GOSUB800:GOTO60
700 RESTORE:B=589:FORA=.TOB:READM:NEXT:F
    ORA=.TO10:READM:J=M*8+12288
710 FORB=.TO7:READM:POKEB+J,M:NEXTB,A:RE
    TURN
800 RESTORE:FORA=832TO895:READM:POKEA,M:
    NEXT:POKE54273,.:RETURN
900 F=54272:FORA=0TO24:POKEF+A,.:NEXT:A$
    ="*IL PIU' FORTE*":POKE646,6:GOSUB99
    0
910 POKE646,7:POKEF+6,240:POKEF+4,17:POK
    EF+24,143
920 FORA=1TOLEN(A$):FORB=.TO200STEP10:PO
    KEF+1,B:NEXT:PRINTMID$(A$,A,1)"{CUR.
    DES}";:NEXT
930 POKEF+24,140:A=1397
940 PRINT"{13 CUR.GIU}{CYAN}{8 SPC}USARE
     LA PADDLE PER CAMBIARE.{CUR.GIU}"
941 PRINT"USARE FIRE PER MEMORIZZARE."
942 PRINT"{HOME}{9 CUR.GIU}{LT.GREEN}{13
     SPC}{CBM @} {CBM @} {CBM @} {CBM @}
    ":HU$=""
943 POKEA+40,30:POKEA+F+40,10:POKEF+A,1
945 B=29-PEEK(54297)/9:POKEA,B:POKE646,(
    PEEK(646)+1)AND255:GOSUB990
950 POKEF+1,B*8+15:IFPEEK(56321)AND4THEN
    GOTO945
955 POKEF+4,129:FORC=0TO90STEP1.5:POKEF+
    1,C:NEXT:POKEF+4,17:POKEA+40,32
960 A=A+2:HU$=HU$+CHR$(B+64):IFA<1405THE
    N943
962 PRINT"{4 CUR.GIU}":POKEF+4,0:POKE514
    57,114
965 GOSUB590:PRINT"{HOME}":FORA=1TO13
970 PRINT"{32 SPC}":NEXT:GOTO90
990 PRINT"{HOME}{2 CUR.GIU}{CUR.DES}{SH
    U}{29 SH *}{SH I}"SPC(9)"{SH B}"SPC(
    29)"{SH B}"
995 PRINT"{CUR.DES}{SH J}{29 SH *}{SH K}
    {HOME}{3 CUR.GIU}{2 CUR.DES}";:RETUR
    N
```

Guida all'input C 64

```
     TABELLA DI CONVERSIONE

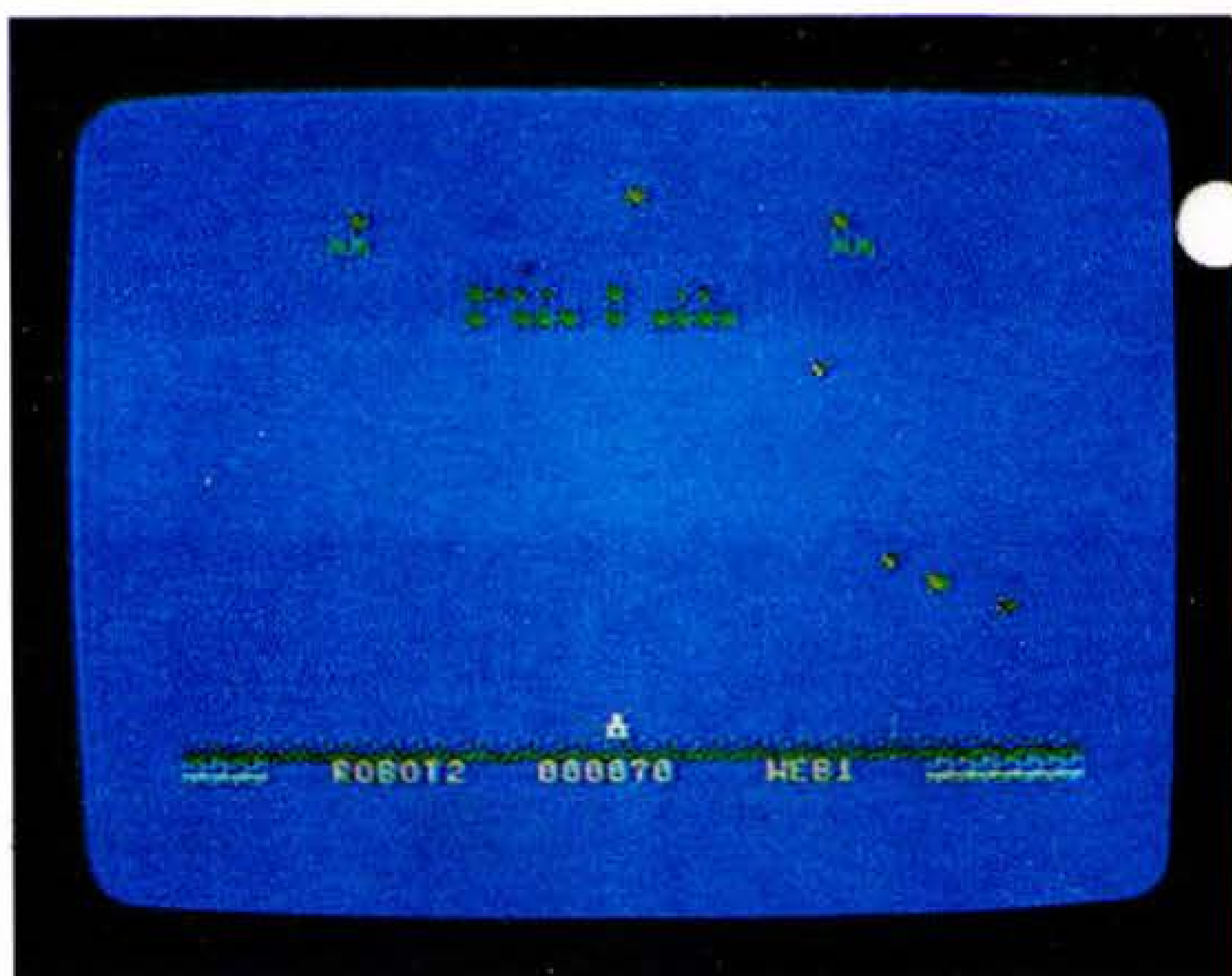
{HOME}.........HOME
{CLR}..........PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU}.......CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU}......CURSORE IN BASSO
{CUR.DES}......CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN}......CURSORE A SINISTRA
{SPC}..........SPAZIO
{RVS ON}.......REVERSE ON
{RVS OFF}......REVERSE OFF
{INST}.........INSERT
{F1}...........TASTO F1
{F2}...........TASTO F2
{F3}...........TASTO F3
{F4}...........TASTO F4
{F5}...........TASTO F5
{F6}...........TASTO F6
{F7}...........TASTO F7
{F8}...........TASTO F8
{BLACK}........COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE}........COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED}..........COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN}.........COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE}.......COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN}........COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE}.........COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW}.......COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE}.......COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN}........COL. MARRONE (CBM+2)
{LT.RED}.......COL. ROSSO CHIARO (CBM+3)
{GRAY1}........COL. GRIGIO 1 (CBM+4)
{GRAY2}........COL. GRIGIO 2 (CBM+5)
{LT.GREEN}.....COL. VERDE CHIARO (CBM+6)
{LT.BLUE}......COL. BLU CHIARO (CBM+7)
{GRAY3}........COL. GRIGIO 3 (CBM+8)
```

Norme per la battitura

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con >SH S <. Il numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

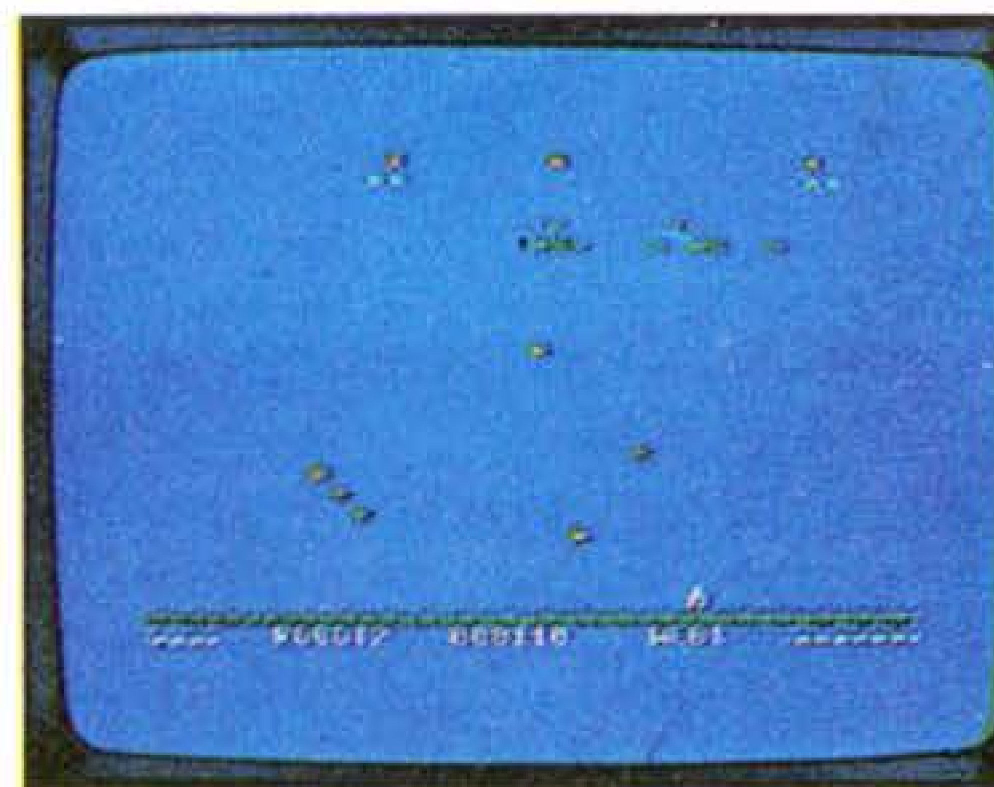
SPIDERS





Spiders è un gioco estremamente veloce, che metterà a dura prova le qualità del vostro dito sul joystick. Richiede riflessi prontissimi e rapida capacità decisionale per riuscire a resistere alle successive ondate di ragni alieni che stanno attaccando il sistema solare. L'Impero Aracnide tenta un'invasione, e tocca a voi fermarlo: questi malefici ragni hanno abbandonato il loro pianeta, ormai sovrappopolato, e sono stati attratti dal colore azzurro della Terra. In qua-

```
100 POKE55,200:POKE56,30:CLR:H$="000000"
    :SYS8299
110 FORI=9472TOI+7:POKEI,0:NEXT
120 FORI=36874TOI+3:POKEI,0:NEXT
130 DEF FNR(X)=INT(15*RND(1)):R$="{RVS O
    N}{40 SPC}"
140 FORI=0TO6:READDF(I):NEXT
150 POKE255,0:POKE8280,0:W=1:L=1:S$="000
    000"
160 RESTORE:FORI=2TO6:POKEI+8271,DF(I):N
    EXT:GOSUB310:GOSUB500
170 SYS8290:IFPEEK(8282)=0THENGOSUB390
180 IFPEEK(8281)THEN200
190 GOTO170
200 POKE8281,0:L=L+1:GOSUB770
210 FORI=2TO6:POKEI+8271,1:NEXT:GOSUB780
220 FORI=1TO50:POKE36875,255:SYS8293:NEX
    T:IFL<>4THENW=W-1:GOTO160
230 GOSUB780:IFVAL(S$)>VAL(H$)THENH$=S$
240 PRINT"{HOME}{RVS ON}{WHITE}MAX.PUNTE
    GGIO:"H$"{CUR.DES}-ANCORA? Y-N"
250 FORI=8278TO8280:POKEI,0:NEXT
260 IFPEEK(8278)THENPOKE8278,0:POKE1058,
    188:POKE1059,173
270 IFPEEK(8279)THENPOKE8279,0:POKE1058,
    173:POKE1059,190
280 IFPEEK(8280)=0THEN260
290 IFPEEK(1058)=188THENPOKE8280,0:GOTO
    140
300 SYS65126
310 POKE53280,6:POKE53281,6:PRINT"{CLR}"
    :FORI=1TO2:PRINT"{YELLOW}"R$;:NEXT:P
    RINT"{CYAN}"R$;
320 PRINT"{LT.RED}"R$;:FORI=1TO2:PRINT"{
    GREEN}"R$;:NEXT:FORI=1TO16:PRINT"{YE
    LLOW}"R$;:NEXT
330 PRINT"{WHITE}"R$:PRINT"{4 SPC}{RVS O
    N}{3 SPC}ROBOT{4 SPC}"S$"{4 SPC}WEB{
    SH SPC}{3 SPC}{RVS OFF}{3 SPC}";:POK
    E2023,32
340 R=PEEK(8283):POKE1904+R,0:GOSUB780
350 RETURN
360 BA=984+VR*40:FORI=BATOBA+19:IFPEEK
    (I)=160THENNEXT:RETURN
370 P1=I:FORI=BA+39TOBA+20STEP-1:IFPEEK
    (I)=160THENNEXT:RETURN
380 P2=I:RETURN
390 GOSUB770:BS=VAL(S$)
400 FORI=2TO6:POKEI+8271,DF(I)/2:DF(I)=D
    F(I)*.9:IFDF(I)<1THENDF(I)=1
410 NEXT
420 VR=3:GOSUB360:IFI=BA+20THENVR=2:GOSU
    B360:IFI=BA+20THEN480
```



```
430 FORI=VRTO6:POKEP1,160:POKEP2,160:P1=
    P1+40:P2=P2+40:POKEP1,4:POKEP2,4
440 FORJ=1TO20:NEXT:NEXT:POKE8282,2
450 SYS8296:IFPEEK(8282)=OTHEN420
460 IFPEEK(8281)THENPOKE8281,0:FORI=1TO3
    00:NEXT:GOTO480
470 POKE1044,160:GOTO450
480 GOSUB780:GOSUB770:BS=(VAL(S$)-BS)*9:
    S$=STR$(BS+VAL(S$))
490 S$=LEFT$("000000",7-LEN(S$))+RIGHT$(
    S$,LEN(S$)-1):GOSUB310
500 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}{YELLOW}"R$"{CY
    AN}"R$
510 ONWGOSUB530,590,650:IFW>3THENGOSUB71
    0
520 POKE53272,24:POKE2013,W+176:POKE1996
    ,L+176:W=W+1:RETURN
530 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}{7 CUR.DES}{YEL
    LOW}G{20 CUR.DES}G"
540 PRINT"{CYAN}{6 CUR.DES}HH{20 CUR.DES
    }HH"
550 PRINT"{CUR.SU}{14 CUR.DES}{LT.RED}D{
    7 CUR.DES}D"
560 PRINT"{12 CUR.DES}{GREEN}DDDDD{3 CUR
    .DES}DDDDD"
570 PRINT"{CUR.SU}{10 CUR.DES}DDDDDDDDDD
    DDDDDDD"
580 RETURN
590 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}{7 CUR.DES}{YEL
    LOW}G{20 CUR.DES}G"
600 PRINT"{CYAN}{6 CUR.DES}HH{20 CUR.DES
    }HH"
610 PRINT"{CUR.SU}{14 CUR.DES}{LT.RED}DD
    DDDDDDD"
620 PRINT"{12 CUR.DES}{GREEN}DDDDDDDDDDD
    DD"
630 PRINT"{CUR.SU}{10 CUR.DES}DDDDDDDDDD
    DDDDDDD"
640 RETURN
650 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}{6 CUR.DES}{YEL
    LOW}G{22 CUR.DES}G"
660 PRINT"{CYAN}{5 CUR.DES}HHH{20 CUR.DE
    S}HHH"
670 PRINT"{CUR.SU}{12 CUR.DES}{LT.RED}DD
    DDDDDDDD"
680 PRINT"{10 CUR.DES}{GREEN}DDDDDDDDDDD
    DDDD"
690 PRINT"{CUR.SU}{8 CUR.DES}DDDDDDDDDDD
    DDDDDDDD"
700 RETURN
710 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}{5 CUR.DES}{YEL
    LOW}GG{22 CUR.DES}GG"
```

lità di comandante della difesa terrestre vi accorgete subito che è ormai troppo tardi per inviare dei caccia contro i ragni e l'unica soluzione rimasta è attivare il sistema di difesa. Attraverso uno schermo video guidate

```
720 PRINT"{CYAN}{4 CUR.DES}HHHH{20 CUR.D
    ES}HHHH"
730 PRINT"{CUR.SU}{11 CUR.DES}{LT.RED}DD
    DDDDDDDDDDDD"
740 PRINT"{9 CUR.DES}{GREEN}DDDDDDDDDDD
    DDDDDD"
750 PRINT"{CUR.SU}{7 CUR.DES}DDDDDDDDDD
    DDDDDDDDDDD"
760 RETURN
770 S$="":FORI=0TO5:S$=S$+CHR$(PEEK(2000
    +I)-128):NEXT:RETURN
780 POKE255,0:POKE8280,0:RETURN
790 DATA8,0,16,4,30,20,60
```

```
7911 :120,173,020,003,141,096,016
7917 :032,173,021,003,141,097,192
7923 :032,169,082,141,020,003,178
7929 :169,035,141,021,003,165,015
7935 :001,041,251,133,001,162,076
7941 :000,189,000,208,157,000,047
7947 :036,189,000,209,157,000,090
7953 :037,232,208,241,165,001,133
7959 :009,004,133,001,088,162,164
7965 :024,169,000,157,000,212,079
7971 :202,016,250,169,014,141,059
7977 :005,212,141,012,212,141,252
7983 :019,212,165,015,141,024,111
7989 :212,096,173,076,032,240,114
7995 :001,096,173,083,032,141,073
8001 :076,032,173,092,032,208,166
8007 :034,173,080,004,201,160,211
8013 :208,059,160,000,132,252,120
8019 :200,132,250,160,004,132,193
8025 :251,132,253,032,148,031,168
8031 :230,252,230,250,165,252,194
8037 :201,240,208,243,096,173,238
8043 :119,004,201,160,208,025,056
8049 :160,239,132,252,136,132,140
8055 :250,160,004,132,253,132,026
8061 :251,032,148,031,198,252,013
8067 :198,250,165,252,208,245,169
8073 :096,169,001,056,237,092,020
8079 :032,141,092,032,096,160,184
8085 :000,177,250,170,201,002,181
8091 :240,088,201,006,240,084,246
8097 :201,009,176,080,177,252,032
8103 :201,161,144,001,096,201,203
8109 :002,208,016,132,255,138,156
```

il sistema di cannoni-robot nel tentativo di sconfiggere gli alieni. Il computer d'attacco visualizza la formazione dei mostri: tre ondate di ragni cercano la posizione adatta per iniziare, al segnale convenuto, l'invasione

```
8115 :201,006,176,057,169,255,019
8121 :141,013,144,169,006,208,098
8127 :048,138,201,004,208,043,065
8133 :166,250,224,200,176,037,226
8139 :174,092,032,208,004,160,105
8145 :041,208,002,160,040,072,220
8151 :177,252,201,160,240,003,224
8157 :104,208,016,173,092,032,078
8163 :208,004,160,041,208,002,082
8169 :160,040,104,145,252,169,079
8175 :160,160,000,145,252,096,028
8181 :177,252,201,003,144,004,002
8187 :201,009,144,239,096,024,196
8193 :060,024,060,255,102,102,092
8199 :255,000,000,000,000,000,006
8205 :000,000,000,000,008,000,021
8211 :008,000,008,000,008,004,047
8217 :104,025,031,108,146,018,201
8223 :032,066,090,102,060,255,124
8229 :060,066,066,004,072,073,122
8235 :054,120,152,024,032,042,211
8241 :149,042,149,110,153,082,222
8247 :042,130,146,108,056,254,023
8253 :056,068,068,130,068,056,251
8259 :254,124,214,170,130,000,191
8265 :000,000,000,000,000,000,073
8271 :000,000,000,000,000,000,079
8277 :000,000,000,000,000,000,085
8283 :000,000,039,040,041,000,211
8289 :000,076,110,032,076,113,248
8295 :032,076,132,032,076,231,170
8301 :030,032,220,034,032,148,093
8307 :032,032,055,031,032,064,105
8313 :034,032,235,033,032,164,139
8319 :033,032,010,033,096,032,107
8325 :220,034,032,148,032,032,119
8331 :064,034,032,010,033,032,088
8337 :164,033,096,173,073,032,204
8343 :240,001,096,173,080,032,005
8349 :141,073,032,165,255,208,007
8355 :001,096,160,000,177,254,083
8361 :201,002,208,004,169,160,145
8367 :145,254,056,165,254,233,002
8373 :040,133,254,165,255,233,237
8379 :000,133,255,201,004,144,156
8385 :064,177,254,201,006,144,015
8391 :009,201,160,208,054,169,232
8397 :002,145,254,096,201,004,139
8403 :208,016,165,255,201,004,036
8409 :208,010,165,254,201,240,015
8415 :176,004,162,005,208,002,012
8421 :162,004,254,207,007,189,028
```

della Terra. I ragni scendono a ondate, e in cima alla formazione vi sono due ufficiali, che si mantengono in formazione fino alla distruzione di tutti i soldati. Attenzione perché l'agilità e la velocità di questi ultimi è

```
8427 :207,007,201,186,208,008,028
8433 :169,176,157,207,007,202,135
8439 :016,238,169,006,145,254,051
8445 :169,255,141,013,144,169,120
8451 :000,133,255,141,088,032,140
8457 :096,173,075,032,240,001,114
8463 :096,173,082,032,141,075,102
8469 :032,032,112,033,165,255,138
8475 :240,006,169,160,160,000,250
8481 :145,254,169,151,133,250,111
8487 :169,007,133,251,160,000,247
8493 :177,250,201,002,208,035,150
8499 :160,040,177,250,201,160,015
8505 :208,006,169,002,145,250,069
8511 :208,015,201,002,176,011,164
8517 :174,091,032,169,006,157,186
8523 :112,007,238,089,032,160,201
8529 :000,169,160,145,250,165,202
8535 :250,208,008,198,251,169,147
8541 :004,197,251,240,005,198,220
8547 :250,076,045,033,165,255,155
8553 :240,004,169,002,145,254,151
8559 :096,169,000,141,090,032,127
8565 :168,169,151,133,250,169,133
8571 :007,133,251,177,250,201,118
8577 :160,240,019,201,006,208,195
8583 :006,169,160,145,250,208,049
8589 :009,176,007,201,003,144,169
8595 :003,238,090,032,198,250,190
8601 :208,227,198,251,165,251,173
8607 :201,003,208,219,096,173,035
8613 :077,032,240,001,096,173,016
8619 :084,032,141,077,032,032,057
8625 :151,224,169,003,037,140,133
8631 :208,001,096,024,105,004,109
8637 :133,251,165,141,133,250,238
8643 :160,000,177,250,201,003,218
8649 :144,026,201,006,176,022,008
8655 :152,024,105,040,168,177,105
8661 :250,201,160,240,001,096,137
8667 :169,002,145,250,169,255,185
8673 :141,012,144,096,200,192,242
8679 :040,208,219,096,173,078,021
8685 :032,240,001,096,173,085,096
8691 :032,141,078,032,032,151,197
8697 :224,169,003,037,141,170,225
8703 :169,004,133,251,169,080,037
8709 :133,250,024,165,250,105,164
8715 :040,133,250,165,251,105,187
8721 :000,133,251,202,016,240,091
8727 :173,092,032,208,017,160,193
8733 :039,177,250,201,004,240,172
```

superiore a quella dei soldati. La distruzione di un soldato in condizione d'attacco offre 100 punti mentre in formazione ne offre solo 10 lo stesso vale vale per gli ufficiali che colpiti in attacco danno 1000 punti, in forma-

```
8739 :004,136,016,247,096,169,191
8745 :005,145,250,096,169,000,194
8751 :177,250,201,004,240,006,157
8757 :200,192,040,208,245,096,010
8763 :169,003,145,250,096,173,127
8769 :074,032,240,001,096,173,169
8775 :081,032,141,074,032,169,088
8781 :007,133,251,169,151,133,153
8787 :250,160,000,177,250,201,097
8793 :006,176,072,201,003,144,179
8799 :068,072,032,151,224,104,234
8805 :168,185,090,032,168,177,153
8811 :250,201,032,208,013,169,212
8817 :160,160,000,145,250,169,229
8823 :004,141,020,004,208,039,023
8829 :201,160,240,017,201,002,178
8835 :176,031,174,091,032,169,036
8841 :006,157,112,007,238,089,234
8847 :032,208,018,169,003,037,098
8853 :142,208,002,169,002,105,009
8859 :001,145,250,169,160,160,016
8865 :000,145,250,165,250,208,155
8871 :002,198,251,198,250,201,243
8877 :239,208,164,165,251,201,121
8883 :004,208,158,160,000,177,118
8889 :250,201,003,240,004,201,060
8895 :005,208,021,170,168,185,180
8901 :090,032,168,177,250,201,091
8907 :160,208,009,138,145,250,089
8913 :169,160,160,000,145,250,069
8919 :198,250,208,219,096,173,079
8925 :072,032,240,001,096,173,067
8931 :079,032,141,072,032,165,236
8937 :255,208,026,173,088,032,247
8943 :240,021,169,016,205,007,129
8949 :032,169,072,109,091,032,238
8955 :133,254,169,007,133,255,178
8961 :169,255,141,011,144,173,126
8967 :086,032,240,008,169,000,030
8973 :141,086,032,032,034,035,117
8979 :173,087,032,208,001,096,104
8985 :169,000,141,087,032,032,230
8991 :057,035,096,173,091,032,003
8997 :208,001,096,174,091,032,127
9003 :169,160,157,112,007,169,049
9009 :000,157,111,007,206,091,109
9015 :032,096,173,091,032,201,168
9021 :039,208,001,096,174,091,158
9027 :032,169,160,157,112,007,192
9033 :169,000,157,113,007,238,245
9039 :091,032,096,162,007,189,144
9045 :071,032,240,003,222,071,212
9051 :032,202,208,245,169,004,183
9057 :044,000,220,208,003,238,042
```

zione 100. Per caricare il gioco (in due parti), digitate load "",1,1; quando apparirà il ready digitate new seguito da un nuovo load. Al termine digitate run e per giocare inserite il joystick in porta 2.

Tratto da super Commodore n° 2

```
9063 :086,032,010,044,000,220,239
9069 :208,003,238,087,032,010,175
9075 :044,000,220,208,003,238,060
9081 :088,032,173,011,144,240,041
9087 :024,201,255,208,014,169,230
9093 :032,141,011,144,160,128,237
9099 :140,004,212,200,140,004,071
9105 :212,141,001,212,206,011,160
9111 :144,173,012,144,240,023,119
9117 :197,255,208,013,169,032,007
9123 :141,012,144,168,140,011,011
9129 :212,200,140,011,212,141,061
9135 :008,212,206,012,144,173,162
9141 :013,144,240,030,201,255,040
9147 :208,014,169,013,141,013,233
9153 :144,160,128,140,018,212,227
9159 :200,140,018,212,169,013,183
9165 :056,237,013,144,141,015,043
9171 :212,206,013,144,108,096,222
9177 :032,013,013,013,013,000,045
```

ACCORDATORE

```
8 DIMHI(12),LO(12),NO$(12)
10 PRINTCHR$(14)"{CLR}{8 CUR.DES}{SH A}C
   CORDATORE PER CHITARRA":FORT=0TO2000:
   NEXT
15 PRINT"{CLR}{4 CUR.GIU}{6 CUR.DES}{SH
   U}SA I TASTI {SH E}/{SH A}/{SH D}/{SH
    G}/{SH B}/{SH C}{SH T}{SH R}{SH L}-{
   SH E}"
16 PRINT"{3 CUR.GIU}{7 CUR.DES}PER UNA C
   HITARRA 6 CORDE."
17 PRINT"{3 CUR.GIU}{7 CUR.DES}{SH P}REM
   I IL TASTO {SH S}{SH H}{SH I}{SH F}{S
   H T}-{SH L}{SH O}{SH C}{SH K}"
```

Con questo breve programma, veloce da caricare e subito pronto all'uso, ti offrimo la possibilità di accordare perfettamente la tua chitarra a 6 o a 12 corde, con l'ausilio del tuo calcolatore.

```
18 PRINT"{3 CUR.GIU}{7 CUR.DES}PER LA SE
   RIE DI CORDE PIU'"
19 PRINT"{3 CUR.GIU}{5 CUR.DES}ACUTA DEL
   LA CHITARRA 12 CORDE."
20 S=54272:FORT=0TO23:POKES+T,0:NEXT:POK
   ES+24,12:POKES+5,17:POKES+6,243
70 FORT=1TO11:READHI,LO:HI(T)=HI:LO(T)=L
   O:NEXTT
80 GETA$:IFA$=""THEN80
90 A=-(A$="E")-2*(A$="A")-3*(A$="D")-4*(
   A$="G")-5*(A$="B")-6*(A$=CHR$(5))
95 A=A-7*(A$="{SH E}")-8*(A$="{SH A}")
97 A=A-9*(A$="{SH D}")-10*(A$="{SH G}")-
   11*(A$="{SH B}")
100 POKES,LO(A):POKES+1,HI(A)
150 POKES+4,17:FORI=0TO2000:NEXTI:POKES+
    4,16
175 POKE198,0:GOTO80
200 DATA10,143,14,24,18,209,25,30,31,165
    ,42,62,21,31,28,49,37,162,50,60,31,1
    65
```

Il programma, ti permette di ascoltare la giusta intonazione di una corda semplicemente premendo uno di questi tasti, in ordine dal suono più grave a quello più acuto:
"E" per la sesta corda (MI basso)
"A" per la quinta corda (LA)
"D" per la quarta corda (RE)
"G" per la terza corda (SOL)
"B" per la seconda corda (SI)
CTRL + "E" per la prima corda (MI cantino).

Se possiedi una chitarra a 12 corde, puoi ottenere l'altezza di una corda della serie più acuta semplicemente premendo il tasto SHIFT (o, naturalmente, SHIFT LOCK) insieme a quelli già elencati.
I tasti da premere per produrre i vari suoni sono presi a caso: i più esperti si saranno infatti già accorti che questi corrispondono alla notazione in uso nei paesi anglosassoni. Per chi non la conoscesse ecco la sequenza completa delle 7 note:
C in notazione inglese = DO in notazione italiana
D = RE
E = MI
F = FA
G = SOL
A = LA
B = SI

Non ci resta che augurare un buon concerto, sicuri di avere reso un po' più facile e rapida la noiosa operazione dell'accordatura.

Tratto dall'archivio della Jackson